

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* DISERTAI MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 KUTOSARI TAHUN AJARAN 2014/ 2015

Desy Dwi Ayusari¹, Suropto², Ngatmani³

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

Jln. Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126

e-mail: arumi_furusawa@yahoo.com

Abstract: *The Application of Teams Game Tournament (TGT) Model with Audio Visual Media in Improving Social Studies of The Fifth Grade Students of SDN 4 Kutosari In Academic Year 2014/2015. The objectives of the research are: to improve social studies. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) that was conducted in three cycles. This research use four steps, there are planning, actuating, observation, and reflection. Subject of the research are fifth grade students of SDN 4 Kutosari in academic year of 2014/2015, totalling 40 students. Validity of data uses triangulation technique in the form of triangulation of data sources and data collecting technique. The sources of data in this research were students, fifth grade teacher, document, and peers. Techniques of collecting data are test and non test. The results show that the application of Teams Game Tournament (TGT) model with audio visual media can improve social studies with KKM ≥ 70 in the first cycle was 33,75%, 57,5% in the second cycle and 85% in the third cycle.*

Keywords: *Teams Game Tournament (TGT), audio visual, social studies*

Abstrak: **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Disertai Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari.** Tujuan penelitian yaitu: untuk meningkatkan pembelajaran IPS siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dilaksanakan dalam tiga siklus. Penelitian ini menggunakan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015, berjumlah 40 siswa. Validitas data menggunakan teknik triangulasi yang berupa triangulasi sumber data dan teknik pengumpulan data. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa, guru kelas V, dokumen, dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS dengan KKM ≥ 70 pada siklus I sebesar 33,75%, siklus II 57,5%, dan siklus III 85%.

Kata kunci: *Teams Game Tournament (TGT), audio visual, pembelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi manusia sebagai *homo sapiens* karena melalui pendidikan tersebut manusia dapat membuka cakrawala yang ia miliki guna menghadapi segala tantangan dalam kehidupannya. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap individu guna menjadi manusia yang berilmu, beriman, serta berakhlak mulia. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dicapai melalui kurikulum yang baik.

Kurikulum merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan karena di dalam kurikulum tersebut terdapat rumusan tujuan yang harus dicapai sehingga memperjelas arah pendidikan dan juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap siswa. Menurut konsepnya, kurikulum memiliki tiga dimensi pengertian, yaitu kurikulum sebagai mata pelajaran, kurikulum sebagai pengalaman belajar, dan kurikulum sebagai perencanaan program pembelajaran. Kurikulum sebagai mata pelajaran pada hakikatnya adalah kurikulum yang berisikan bidang studi seperti IPS.

Kurikulum dan pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda tetapi tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Kurikulum tidak akan bermakna apabila tidak diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, tanpa adanya kurikulum yang jelas maka pembelajaran pun tidak akan berjalan dengan baik. Terwujudnya suasana pembelajaran IPS yang kondusif serta hubungan

komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik apabila guru menerapkan model pembelajaran disertai media pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran disertai media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Beragamnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang ada menuntut guru untuk mampu memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat karena tidak ada model pembelajaran dan media pembelajaran yang paling efektif untuk semua materi pelajaran

Pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari masih tampak masalah-masalah yang menjadi penghambat peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 4 Kutosari pada tanggal 22 November 2014 tentang mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa kelas V yaitu pada mata pelajaran IPS. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami konsep IPS. Berdasarkan analisis hasil yang dilakukan dari hasil *pretest* yang dilaksanakan oleh 40 siswa, nilai rata-rata kelas V pada mata pelajaran IPS adalah 58,00. Ketuntasan mencapai 25 % atau 10 siswa telah mencapai ketuntasan sedangkan 75 % atau 30 siswa belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan hasil ulangan siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yaitu 68,00. Berdasarkan analisis hasil *pretest*, siswa mengalami kesulitan belajar terutama dalam pemahaman konsep mengenai IPS. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan terhadap masalah

tersebut supaya hasil belajar siswa dapat mencapai KKM.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 4 Kutosari pada tanggal 29 November 2014 dapat dinyatakan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah tergolong baik tetapi kurang mengaktifkan seluruh siswa disebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan sejumlah 9 siswa dari 40 siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan sibuk berbincang-bincang dengan teman di sebelahnya di luar materi pelajaran yang sedang dibahas.

Berdasarkan beberapa masalah tersebut di atas maka perlu adanya model dan media yang tepat dalam pembelajaran IPS. Penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas V. Peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD N 4 Kutosari.

Huda (2011: 197) mengemukakan bahwa "*Teams-Games-Tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran." Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* sangat tepat diterapkan oleh guru karena model pembelajaran kooperatif ini berbentuk permainan yang menuntut siswa untuk memiliki tanggung jawab individu dan juga tanggung jawab kelompok

sehingga keaktifan siswa pun dapat meningkat.

Djamarah (dalam Wardhani, I. Y., 2012) mengemukakan bahwa "Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar." Sukiman (2012, 184) menjelaskan bahwa "Secara umum media audio-visual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual."

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/ 2015?; (2) apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/ 2015?; (3) apakah kendala dan solusi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/ 2015?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/ 2015; (2) meningkatkan pembelajaran IPS melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/ 2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Kutosari. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 22 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Alat pengumpulan data yaitu instrumen tes yang berupa soal evaluasi dan instrumen non tes yang meliputi lembar observasi guru dan siswa, pedoman wawancara siswa, dan catatan lapangan. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN 4 Kutosari. Observer dalam penelitian ini yaitu peneliti dan dua orang teman sejawat.

Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

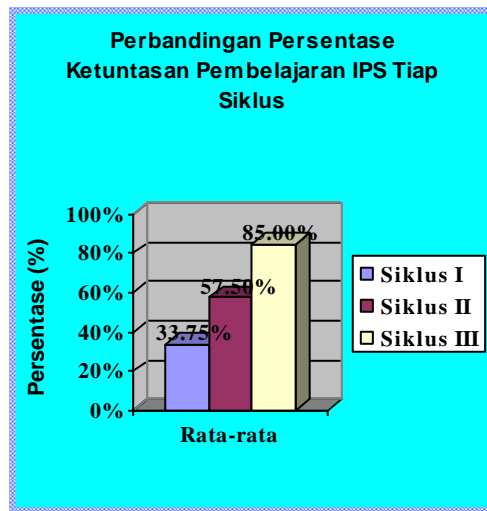
Data hasil observasi terhadap kinerja guru dan respon siswa yang dilakukan oleh dua observer terkait penerapan model *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dalam pembelajaran IPS pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa Tiap Siklus

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
Siklus I	60,5	61
Siklus II	75	74,5
Siklus III	88	87

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kinerja guru dan respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil observasi guru pada siklus I mencapai 60,5%, pada siklus II meningkat menjadi 75%, dan pada siklus III meningkat menjadi 88%. Adapun persentase hasil observasi siswa pada siklus I baru mencapai 61%, pada siklus II meningkat menjadi 74,5%, dan pada siklus III meningkat menjadi 87%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dan respon siswa terhadap pembelajaran sudah sangat baik dan optimal.

Persentase ketuntasan pembelajaran IPS yang meliputi proses dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Ketuntasan Pembelajaran IPS Tiap Siklus

Berdasarkan gambar 1., dapat diketahui bahwa hasil persentase ketuntasan pembelajaran IPS pada siklus I yang mencapai 33,75%, pada siklus II meningkat menjadi 57,5%, dan pada siklus III meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan pembelajaran IPS mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamruni (2012) yang menyebutkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* yaitu: (1) dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak bergantung pada guru sehingga siswa merasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, (2) menumbuhkan sikap peduli kepada orang lain yang memiliki latar belakang berbeda dengannya serta mampu menumbuhkan sikap toleransi dengan siswa yang lain, dan (3) siswa juga lebih bertanggung jawab dalam

belajar, tidak hanya bertanggung jawab untuk diri sendiri tetapi juga bertanggung jawab terhadap kelompok sehingga memotivasi siswa dalam belajar bersama kelompoknya (Pratiwi: 2013).

Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual memiliki berbagai kelebihan tetapi masih terdapat beberapa kendala dalam penerapannya baik dari guru maupun siswa. Kendala dari guru, yaitu guru kurang dapat menguasai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dengan baik, guru kurang dapat menguasai kelas secara menyeluruh, dan guru kurang mampu menarik perhatian siswa. Kendala dari siswa, yaitu siswa kurang memperhatikan arahan dari guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan siswa kurang berani menyampaikan pendapat dan bertanya hal-hal yang kurang dipahami dalam mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dalam peningkatan pembelajaran IPS kelas V SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015 yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015.

Peneliti memberikan beberapa saran bagi guru, siswa, dan sekolah agar kualitas pembelajaran IPS semakin meningkat dengan baik. Bagi guru, sebelum memulai pelaksanaan tindakan sebaiknya mampu menguasai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual agar pelaksanaan tindakan dapat tercapai dengan baik, sebaiknya lebih dapat menguasai kelas secara menyeluruh, tidak hanya terpusat pada beberapa siswa dan mampu menarik perhatian siswa. Bagi siswa, hendaknya lebih memperhatikan arahan dari guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sebaiknya lebih berani untuk menyampaikan pendapat dan bertanya hal-hal yang kurang dipahami dalam mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual. Bagi sekolah, sebaiknya melengkapi sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chepyo. (2013). *Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Nasional*. Diunduh www.imajinasichepyo.blogspot.com pada tanggal 12 April 2015.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, I., W. (2013). *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Kalam Cendekia*. Diunduh dari www.digilib.fkip.uns.ac.id pada tanggal 25 September 2013.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wardhani, I. Y. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Disertai Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4. (1)., 40-55. Diperoleh 26 Desember 2014, dari www.digilib.fkip.uns.ac.id.